magazine

PLaYerS

focus
Suicide Squad: Kill the Justice League,
saranno i cattivi a dover salvare il mondo!

games review
Tekken 8
Prince of Persia the Lost Crown
Another code: Recollection

electronics
THE400: mini console che riproduce l'Atari 400

magic world
Delitti al Maniero Karlov

prendi subito la tua copia omaggio

97 febbraio

NINTENDO SWITCH

Nintendo

MARIO vs. DONKEY KONG™

3 ™
www.pegi.info

© Nintendo

16.02.2024

UNA RIVALITÀ SENZA TEMPO, DA COMBATTERE UN ROMPICAPO DIETRO L'ALTRO!

Aiuta Mario a recuperare tutti i giocattoli rubati da Donkey Kong!

Finalmente su Nintendo Switch il gioco per tutti gli amanti di Mario e dei puzzle e platform game: immergiti nell'epica rivalità tra Mario e Donkey Kong attraverso oltre 130 livelli di puro divertimento.

Per la prima volta, anche per due giocatori, solo su Nintendo Switch!

LA FAMIGLIA **NINTENDO SWITCH**

Nintendo Switch
Modello OLED

Nintendo Switch

GIOCA IN TV O IN MOBILITÀ

Nintendo Switch Lite

CREATA PER GIOCARE IN MOBILITÀ

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 97 | febbraio 2024
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Diego Pierantoni
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Alex Campanelli

ONGAME network

Carissimi Players,
ed eccoci di ritorno dalle vacanze natalizie belli rinfrancati con anche un kilo in più e la consapevolezza che era troppo bello per durare!!!
Inizio anno è di consueto il periodo dei buoni propositi che molte volte naufragano per comodità e per le mollezze in cui ci cullano le nostre abitudini. Grazie a Dio ci sono comodità ed abitudini.
Sicuramente per i nostri lettori il gioco rientra in queste categorie sia esso davanti ad uno schermo piuttosto che su un tavolo con le carte.
E se non è gioco sarà collezionismo, insomma il nostro mondo adorato.
Sul fronte games il 2024 è iniziato con dei pezzi da novanta come Tekken 8, The Last of Us 2 remastered e continua con la nuova uscita della saga di Final Fantasy, Suicide Squad: Kill the Justice League, a cui dedichiamo lo special e ancora con Skull & Bones che ormai si attende da tempo immemore.
Per gli amanti delle carte collezzionabili l'inizio di quest'anno è proprio col botto perché esce la nuova espansione di Pokemon: Scarlatto e Violetto Destino di Paldea e pure quella di Magic.
"Delitti al Maniero Karlov": un'espansione frizzante che sfrutta meccaniche tematiche egregiamente dove sono presenti ondate di carte molto potenti per il competitivo e dove l'esperienza in draft è molto divertente.
E anche questa volta non ci si fa mancare nulla.
Buona lettura e alla prossima.

EG

04

focus Suicide Squad: Kill the Justice League, saranno i cattivi a dover salvare il mondo!

08
review Tekken 8

10
funko mania stavolta si va in veneto

14 review Prince of Persia the Lost Crown

17 inserto calendario uscite febbraio poster del mese

21 retrogaming 1990 Act Raiser

22 coming soon WWE 2K24

23 FUT strategy serie A sensations 2023/24

24 review Another Code: Recollection

26 coming soon Dragon's Dogma II

28
smartmania la nuova serie Redmi Note 13 a partire da 199 euro

30
electronics THE400: mini console che riproduce l'Atari 400

32
magic world si parte dal piano di Ravnica con l'espansione investigativa

34 coming soon Final Fantasy VII Rebirth

saranno i cattivi a dover sa

cosa succederebbe se un temibile nemico di nome Brainiac nel suo tentativo di con volere nientepopodimenoche la Justice League trasformandola nel gruppo di supero

L'incipit di Suicide Squad: Kill the Justice League è stato fin dall'inizio uno dei principali motivi di interesse verso questo gioco, insieme al fatto che normalmente quando Rocksteady mette le mani sull'universo DC quasi sempre ne esce un gioco di grande livello.
Il gioco si svolge nello stesso universo narrativo della serie Batman: Arkham, più precisamente cinque anni dopo gli eventi di Arkham Knight e vedrà stavolta i ruoli invertiti, ritrovandoci la leggendaria Suicide Squad nel ruolo di antieroe che tenterà di salvare il mondo dalla distruzione di Brainiac.

Harley Quinn, King Shark, Capitan Boomerang e Deadshot compongono la bizzarra e irriverente squadra speciale messa in piedi per contrastare gli eroi più potenti della terra caduti sotto il controllo di Brainiac e se la dovranno vedere contro "eroi" del calibro di Flash, Lanterna Verde, Superman e ovviamente, il Cavaliere Oscuro.

Dalla cupa e piovosa Gotham City ad una più cartoonesca e colorata Metropolis, il campo da gioco principale delle avventure di Suicide Squad è il playground ideale per i nostri scalmanati antieroi.
La prima cosa che colpisce durante le prime fasi di gioco è come gli sviluppatori abbiano puntato molto sulla varietà delle missioni in cui Metropolis, pur essendo una città ben caratterizzata e artisticamente valida, risulti essere meno protagonista rispetto alla Gotham dei vari Batman, ma bensì un efficace legante tra una missione e l'altra.
Le missioni, principali e non, ci sono risultate fin da subito ben ideate e variegate, con un netto miglioramento che si raggiunge nelle fasi più significative come le boss fight.
In particolare alcune boss fight richiedono al giocatore di raccogliere determinati oggetti o raggiungere degli obiettivi specifici per potersi aprire dei varchi d'attacco.
Oltre alle boss fight, tra cui abbiamo particolarmente apprezzato la frenesia in quella contro Flash, abbiamo potuto apprezzare missioni "king of the hill", protezione di ostaggi, obiettivi a tempo, il tutto ben legato da una narrazione e una caratterizzazione dei personaggi che ben si sposa con lo stampo caotico della Suicide Squad.

La natura di "game as a service" del gioco porterà il roster dei personaggi ad ampliarsi nel tempo, ma il lavoro svolto finora con i 4 protagonisti, con i "cattivi" della Justice League e con i vari comprimari che incontreremo durante la nostra avventura, è come di consueto un lavoro degno di Rocksteady.
Harley Quinn, King Shark, Capitan Boomerang e Deadshot accingono a piene mani dalle avventure nei fumetti e si presentano sullo schermo con una forte influenza marvelliana, con una Harley Quinn che come al solito fa reparto da sola in quanto a carisma e pazzia, un King Shark dall'umorismo demenziale in stile Drax il Distruttore, un Deadshot leader del gruppo in stile Captain America e un Capitan Boomerang pazzo furioso che nei dialoghi ci ha ricordato molto Rocket Racoon.
Anche dal punto di vista del gameplay la caratterizzazione dei personaggi rispecchia le loro specialità fumettistiche, dove

alvare il mondo!

quistare il multiverso e ricreare la civiltà perfetta decidesse di soggiogare al suo cattivi più temibile dell'Arkhamverse?

Deadshot dispone di un vasto arsenale di armi dalla distanza, Harley Quinn risulta essere letale nello scontro ravvicinato, King Shark svolge il ruolo di tank puro (lento e potente), mentre invece Capitan Boomerang ci è sembrato il personaggio più complesso dei quattro, completo sia da lontano che da vicino ma più difficile da padroneggiare.

La buona notizia è che la scelta del personaggio è completamente libera, il gioco vi suggerirà il personaggio ideale per svolgere una determinata missione, ma l'obiettivo è divertirsi con tutti.

Ovviamente la natura cooperativa del gioco ben si sposa con il multiplayer co-op che vi permetterà di giocare l'intera avventura con degli amici online, mantenendo un alto tasso di competitività grazie alla classifica interna al team.

Il vincitore del round sarà poi eletto team leader nella missione o attività successiva e avrà diversi vantaggi.

Fortunatamente il gioco è perfettamente godibile sia in singolo che in multiplayer co-op e fortunatamente non abbiamo mai sentito l'obbligo di giocare in co-op e siamo riusciti a goderci la maggior parte delle missioni in singleplayer e a differenza di Gotham Knights, si giocherà sempre in squadra con i nostri compagni che in caso, verranno controllati dalla IA nelle sessioni in singleplayer.

Questa scelta porta il gioco ad essere sempre molto frenetico e ricco di elementi a schermo, esplosioni ed effetti vari che ben sposano il caos che caratterizza la Suicide Squad.

Dal punto di vista tecnico Suicide Squad: Kill the Justice League non è un'opera che fa uscire gli occhi dalle orbite, piuttosto segue il trend moderno delle grafiche molto luminose e ricche di effettistica, tra cui segnaliamo dei particellari davvero ben fatti. Soffre purtroppo l'immancabile confronto con Batman: Arkham Knight che risulta ancora oggi un'opera graficamente mastodontica.

Suicide Squad: Kill the Justice League dal canto suo ha uno stile grafico più colorato e saturo che si sposa meglio con la palette cromatica della Task Force X.

Suicide Squad: Kill the Justice League inoltre è un'avventura singleplayer creata per essere un game as a service, un'opera che verrà espansa nel tempo e che per ora ci mette di fronte ad una serie di missioni, nemici e ambientazioni con l'obiettivo di divertire come non mai, offrendo una varietà contenutistica davvero ottima che verrà successivamente ampliata attraverso le varie season del gioco.

Già dalla season 1 verrà introdotto Joker tra i personaggi giocabili, il tutto completamente gratuito e accessibile a tutti i giocatori senza il bisogno di acquistare un season pass o DLC vari.

Tutte le missioni e i personaggi futuri saranno disponibili gratuitamente, mentre le microtransazioni all'interno del gioco saranno solo ed esclusivamente per gli elementi cosmetici.

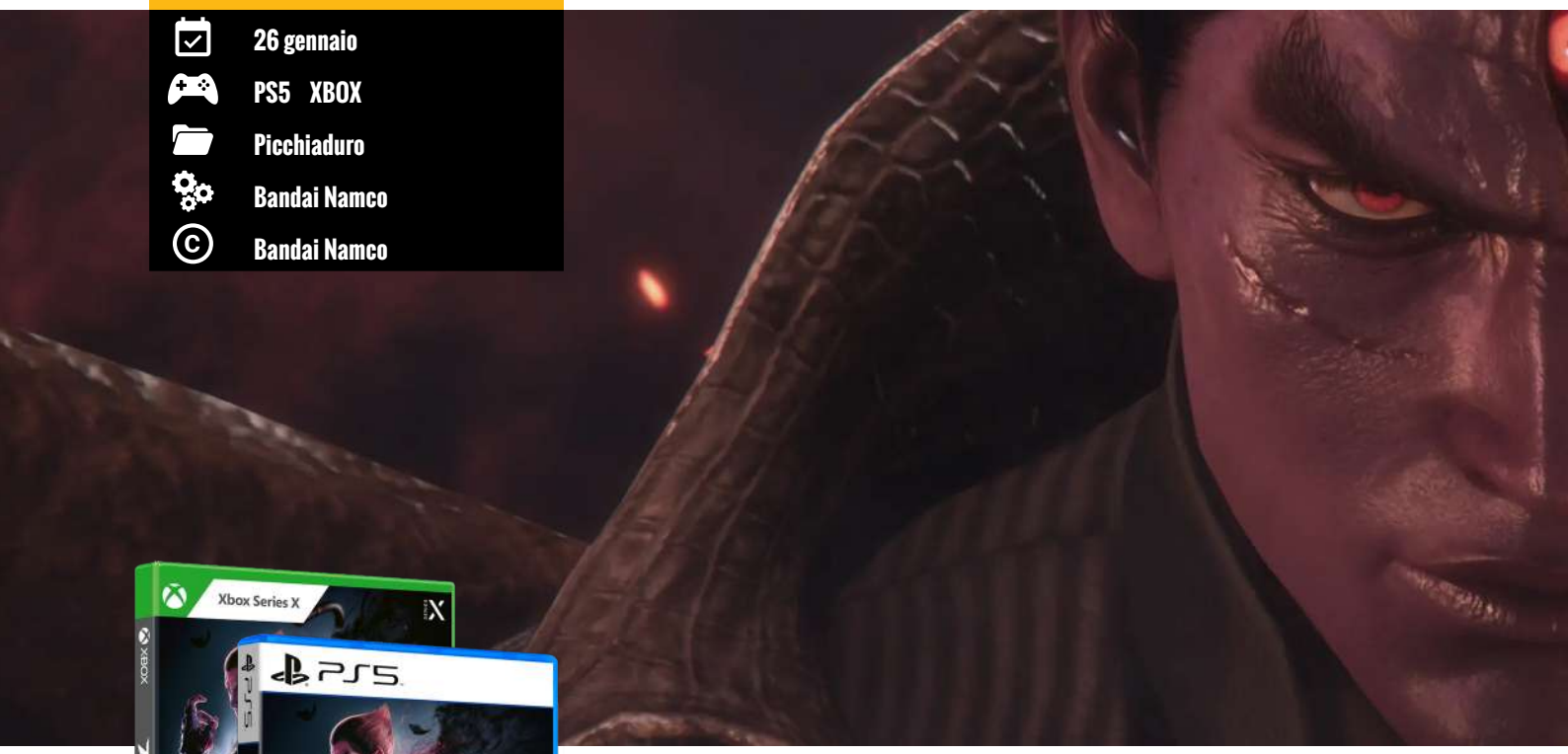
Pokémon
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® e i nomi dei personaggi sono marchi di Nintendo

Pokémon
Scarlatto e Violetto
Destino di Paldea
Pokémon
Gioco di Carte Collezionabili
Pokémon
Gioco di Carte Collezionabili
Destino di Paldea
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Pokémon
Trading Card Game
Quaquaval ex
Quaxwell
Charizard ex
Great Tusk ex
Iron Treads ex
Future
e Violetto
TINO
LDEA

Tekken 8

26 gennaio
PS5 XBOX
Picchiaduro
Bandai Namco
Bandai Namco



la storia dei picchiaduro a scorrimento si è sempre divisa tra giocatori di Tekken e quelli di Street Fighter, in un'offerta che nel tempo ha visto ospiti illustri destinati a rimanere impressi come Mortal Kombat e tanti, tantissimi tentativi di insidiare il trono da parte di saghe che hanno avuto ben poca fortuna rispetto a questi due mostri sacri del genere

Tekken in particolare ha sempre avuto un posto nel cuore di chi vi scrive visto che la mia ormai lunga carriera di videogiocatore è iniziata proprio da un cabinato di Tekken 2, poi approdato su PlayStation e da lì mai abbandonato, persino quando nel periodo più buio della serie si aspettava trepidamente l'uscita di Tekken 5 che per molti sembrava una leggenda metropolitana.
Ora i tempi sono sicuramente cambiati e un nuovo capitolo di Tekken non fa più scalpore rispetto ad altre IP di prima fascia, ma per un giocatore di vecchia data che ancora ama menare le mani videoludiche nel tempo libero, l'arrivo di Tekken 8 è l'evento che stava aspettando da anni e quasi sicuramente l'utente tipo di Tekken ha continuato a spolpare per bene l'ottimo Tekken 7 che nel tempo ha raggiunto davvero la perfezione per il genere. A differenza del predecessore però, Tekken 8 non potrà contare sull'esperienza maturata nei cabinati ma approderà direttamente sulle console e su PC, un percorso diametralmente opposto a quanto successo con Tekken 7 che prima di approdare su console si è fatto le ossa nelle sale giochi giapponesi per ben 2 anni. Questa importante differenza data sicuramente dai tempi che corrono, porta un grande dubbio sulla testa di Tekken 8 chiamato ottimizzazione, che potrebbe essere da rivedere e subirà importanti modifiche nel tempo attraverso le patch, una pratica che se nei videogiochi moderni è ormai la prassi, per gli storici dei picchiaduro è un po' una novità visto che quasi sempre il prodotto home gaming arrivava già ben rodato da un'infinità di ore in sala giochi. Nonostante il dubbio sull'ottimizzazione sia più che lecito, fin dalle prime ore di gioco ci si rende conto come Tekken 8 non è un prodotto in beta, ma bensì un'opera rifinita e completa, che mira ad introdurre diverse novità interessanti senza stravolgere l'ottima formula del predecessore.
Tra le novità come di consueto troviamo due nuovi combattenti, lo spadaccino Victor Chevalier e Reina, personaggio su cui ruota gran parte della storyline, che si aggiungono a graditi ritorni come Raven, di nuovo titolare nel roster e ad icone del passato come Jin Kazama, Kazuya Mishima, Marshall Law, Nina Williams e tanti altri per un totale di ben 32 personaggi, che come già noto verranno ampliati attraverso i DLC.

Come da tradizione la modalità storia ci guiderà attraverso una serie di incontri dall'alto taglio cinematografico che mira a portare avanti l'eterna faida tra i Mishima e i "buoni" capitanati da Jin Kazama.

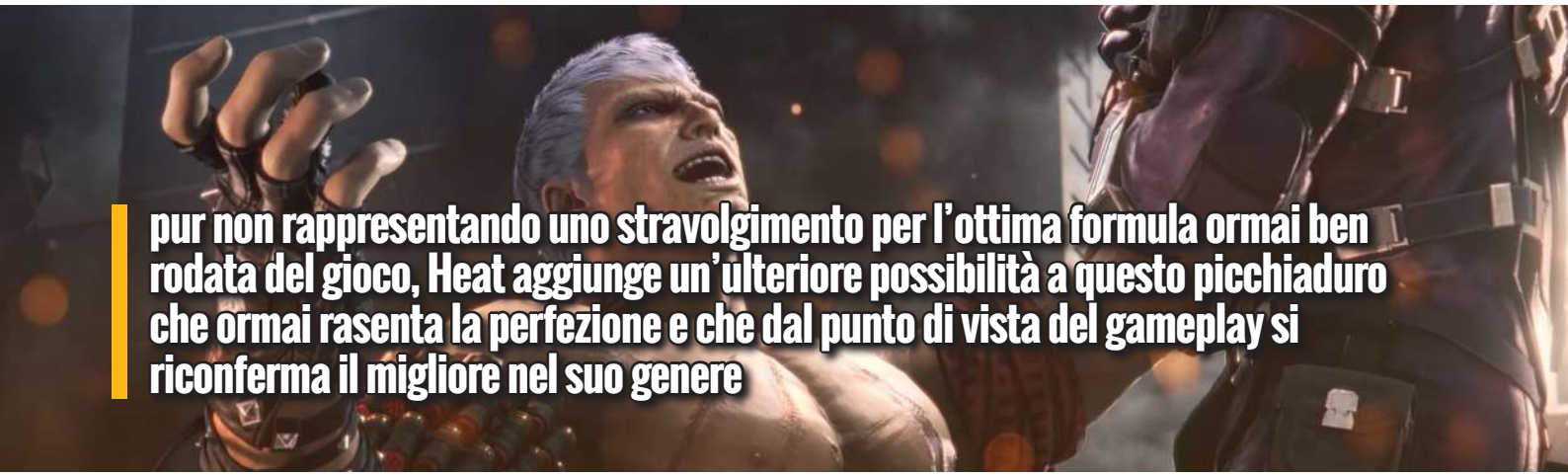
Senza fare spoiler, la storyline ci porta ad affrontare il nostro acerrimo nemico Kazuya Mishima uscendone con le ossa rotte, portandoci quindi a dover riacquisire i nostri poteri per affrontare il nuovo torneo King of Iron Fist. La storia, inoltre, punta parecchio i riflettori sulla nuova arrivata Reina sulla quale aleggia il mistero delle sue origini ignote, ma che già nel suo stile di combattimento e nei suoi colpi particolarmente "elettrizzanti", puntano il dito verso una parentela piuttosto pesante nel mondo di Tekken.
Come sempre la storia funge da ottimo

Tekken è ancora una volta il Re dei picchiaduro!

tutorial per poi lanciarsi nelle varie modalità versus, gli episodi per personaggio e la storica Arcade, alle quali si affianca anche una novità assoluta sulla falsariga del World Tour introdotto in Street Fighter 6 chiamata Arcade Quest.
In questa interessante modalità RPG di Tekken 8 creeremo un nostro avatar in stile Nintendo Mii con il quale andremo ad esplorare diverse sale giochi per affrontare altri NPC sul cabinato di Tekken 8, cercando di scalare le classifiche ed imporsi come miglior giocatore di Tekken. L'idea è particolarmente interessante e sottolinea la voglia di puntare sui giocatori single player con un sistema basato sulla IA che permetterà ai nostri amici virtuali di migliorare man mano che li affrontiamo, rendendo i combattimenti sempre più impegnativi e appaganti, in quello che a tutti gli effetti mira ad essere un omaggio alle origini della serie, quando ci si trovava con gli amici nella sala giochi di quartiere. Non convince appieno lo stile grafico degli avatar, che va un po' a cozzare con l'impianto tecnico generale del gioco, che come da tradizione punta ad una grafica realistica, ricca di effetti particellari e un sistema di illuminazione davvero ottima fattura. Ovviamente essendo una produzione giapponese, la modalità Arcade Quest è molto basata sui gusti nipponici e non attecchisce particolarmente allo stile europeo, ma ovviamente sono gusti soggettivi.

Dal punto di vista del gameplay la novità è la nuova modalità Heat, uno stato di grazia attivabile durante i combattimenti che concede diversi bonus e premia uno stile di combattimento più aggressivo.

Questa modalità potrà essere attivata attraverso una dedicata mossa speciale una volta che la barra Heat è carica oppure tramite il concatenarsi di determinati colpi base insieme all'Heat Engager che una volta a segno, attiva la modalità Heat e ci concede un vantaggio sui frame, la possibilità di utilizzare le mosse Heat e di infliggere danno persino in parata, con la possibilità di prolungare l'uso della modalità finché non si viene colpiti, rendendola una feature che i giocatori più abili apprezzeranno particolarmente. Prolungarne l'uso come anche il caricamento della barra Heat per utilizzare la mossa speciale, dipende tutto dal nostro stile di gioco che dovrà essere aggressivo e veloce per poterne usufruire al meglio.Questa nuova impronta di gameplay porta a rendere le battaglie decisamente più frenetiche, spingendo quindi il ritmo dei combattimenti e rendendoli aggressivi e ancora più skill based rispetto al passato.



pur non rappresentando uno stravolgimento per l'ottima formula ormai ben rodata del gioco, Heat aggiunge un'ulteriore possibilità a questo picchiaduro che ormai rasenta la perfezione e che dal punto di vista del gameplay si riconferma il migliore nel suo genere

stavolta si va in veneto...

dopo le vacanze natalizie e un mesetto di meritato riposo, torniamo a tenervi compagnia con la rubrica sul mondo del collezionismo Funko

Dicci qualcosa di te, nome, età, provenienza...

Ciao a tutti, mi chiamo Mirko, ho 37 anni e vengo da Abano Terme in provincia di Padova

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?

Inizialmente vedendoli nei negozi non ci facevo molto caso, ma più passava il tempo più ne ero incuriosito così decisi di acquistare il mio primo funko.. Ciò nonostante non era ancora esplosa la mia "funko mania", di fatti per un periodo non ne comprai altri fino al fatidico giorno di Natale in cui mia sorella mi regalò la mia prima tartaruga ninja (tra l'altro non era neanche la mia preferita), quindi che fare..se non prendere la serie completa delle TMNT (protagonisti che mi hanno accompagnato durante la mia infanzia e per i quali provo molto affetto e nostalgia).
Da quel momento è iniziata la mia passione per il collezionismo funko che tuttora prosegue.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?

Sono circa tre anni che colleziono Pop ed essendo un grande appassionato di manga e anime, sin dalla tenera età, il mio primo Pop non poteva che essere L di Death Note, personaggio che mi ha sempre affascinato e al quale sono molto legato

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?

Come scritto prima, basandomi sulle mie passioni manga ed anime ho parecchi Pop a tema, soprattutto delle serie più famose, come ad esempio: Dragon Ball, AOT, Naruto, One Piece, FMA e molti altri ma ciò nonostante mi piace spaziare essendo un collezionista a 360°; nella mia collezione non mancano Funko Pop a tema musicale, cinematografico, della Disney e cult in generale.
Quindi la mia collezione è ampia e spazia su più generi.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?

Al momento posseggo circa 300 Pop o almeno credo, è da un po' che ho smesso di contarli. L'unità di misura che ho sono le mensole da poter ancora riempire (che ormai scarseggiano).
Non è semplice scegliere il Funko a cui tengo di più perché ognuno ha la sua storia e le sue particolarità, ma se proprio dovessi scegliere opterei per il moment Fallen Angels di Cowboy Bebop che raffigura lo scontro tra Spike Spiegel e Vicious.

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?

Fortunatamente non ho mai avuto grossi problemi a reperire i Pop che mi interessavano, il problema più grande sono i tempi di attesa per alcuni di loro. Di solito mi rifornisco dal mio negoziante di fiducia, Filippo di Ongame Abano Terme, che riesce a procurarmeli ma per pezzi più datati, come Eva 01 di Neon Genesis Evangelion ho dovuto faticare non poco prima di trovarlo.
Al momento sto cercando di collezionare tutti i personaggi di The Seven Deadly Sins.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?

Ormai ce ne sono moltissimi e per tutti i gusti, ma due che mi piacerebbe producessero sono quelli della saga di Hokuto no Ken e di Berserk. Lancio un appello a Funko perché esaudisca il mio desidero (che non credo sia solo il mio).

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?

Le cose che "rimprovero" all'azienda sono i tempi di attesa, le date di uscita di alcuni pezzi e il prezzo elevato di certi Pop. In linea di massima però i costi sono abbastanza abbordabili per le tasche di tutti i collezionisti e la varietà di scelta

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

non ha eguali, riescono a soddisfare sia il cliente neofita sia quello più esigente con una gamma di prodotti vastissima. Sicuramente c'è un Pop per ognuno di noi!

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?

Per mia fortuna, ma "sfortuna" del mio portafogli ho molteplici interessi. Collezione manga, comics, video games, film, cd musicali e libri. Tra non molto dovrò trasferirmi in giardino per far spazio ai prossimi acquisti.

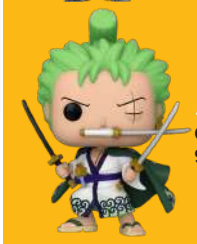
Ringraziamo Mirko (e pure Filippo) e vi ricordiamo che se vorreste essere i prossimi intervistati inviateci la vostra candidatura via messaggio nelle nostre pagine social ONGAME NETWORK. Alla prossima.

BEST SELLERS TOP 10

i più venduti del mese

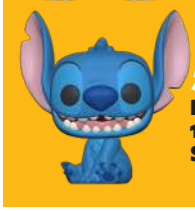
1°
One Piece
98 Monkey.D.Luffy

2°
One Piece
100 Portgas. D.Ace



3°
One Piece
923 Roronoa Zoro

4°
Pokémon
843 Charizard



5°
Disney: Lilo & Stitch
1045 Smiling Seated Stitch

6°
POKEMON
884 ESPEON MENTALI PSIANA

7°
NBA
54 Michael Jordan

8°
Demon Slayer
1308 Kyojuro Rengoku

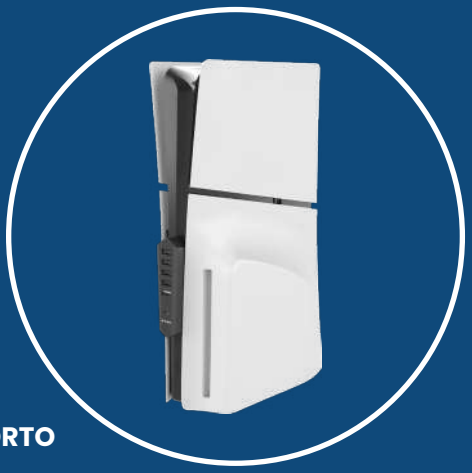
9°
Harry Potter
01 Harry Potter

10°
One Piece
1473 Sangoro (Wano)

PROSSIM
LA NUOVA LINEA DI A

SET DI ACCESSORI PRO PER CONTROLLER PS5 DUALSENSE®

HUB USB PER PS5® SLIM



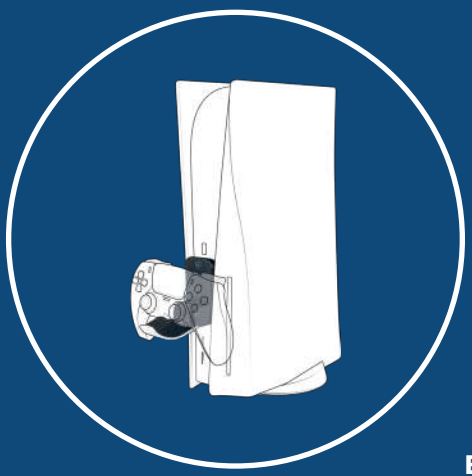
BASE DI RIC

CUSTODIA RIGIDA DA TRASPORTO + PELLICOLA PROTETTIVA VETRO TEMPERATO PER PlayStation Portal™

IAMENTE
ACCESSORI PER PS5™

ARICA VELOCE PER PS5™

STAFFA DI RICARICA PER CONTROLLER PS5™



BATTERIA ESTERNA PER DUALSENSE EDGE™

PELLICOLA PROTETTIVA IN VETRO TEMPERATO PER PlayStation Portal™

nacon

Prince of Persia the Lost Crown

18 gennaio
PS5 PS4 XBOX NSW
Action
Ubisoft
© Ubisoft

nel lontano 1989, Prince of Persia, il capolavoro di Jordan Mechner, si ergeva come uno dei pionieri del "platform cinematografico", un genere che coniugava maestria grafica, intrecci coinvolgenti e animazioni fluide per offrire avventure che spingevano i riflessi e le abilità al limite

Parliamo di un'epoca in cui Flashback e Another World incantavano i giocatori con la loro genialità, facendo storia. Prince of Persia: The Lost Crown, ultima evoluzione della saga dopo Le Sabbie del Tempo e la rivisitazione del 2008, si discosta dai canoni consolidati dei suoi predecessori, abbracciando un'avventura che si snoda parallelamente.
Con un nuovo eroe protagonista e un'originale prospettiva narrativa, ci immerge nel mondo di Sargon, membro degli Immortali, una squadra di eroi impegnati nella lotta al crimine.
La narrazione inizia con Sargon, tradito dagli stessi Immortali a cui si era unito, precipitato in una fossa.
Una caduta spettacolare che dà il via a un'esperienza di gioco coinvolgente e sapientemente orchestrata da Ubisoft Montpellier.
Prince of Persia: The Lost Crown offre un'epica avventura di circa 20 ore, intrecciando enigmi che uniscono azione incisiva e combattimenti reattivi.

Il design ambientale è di prim'ordine, all'altezza dell'elevato standard di Ubisoft Montpellier, e la fusione di poteri basati sul tempo, acrobazie ed enigmi propone una sfida intelligente che tiene sempre svegli i giocatori.

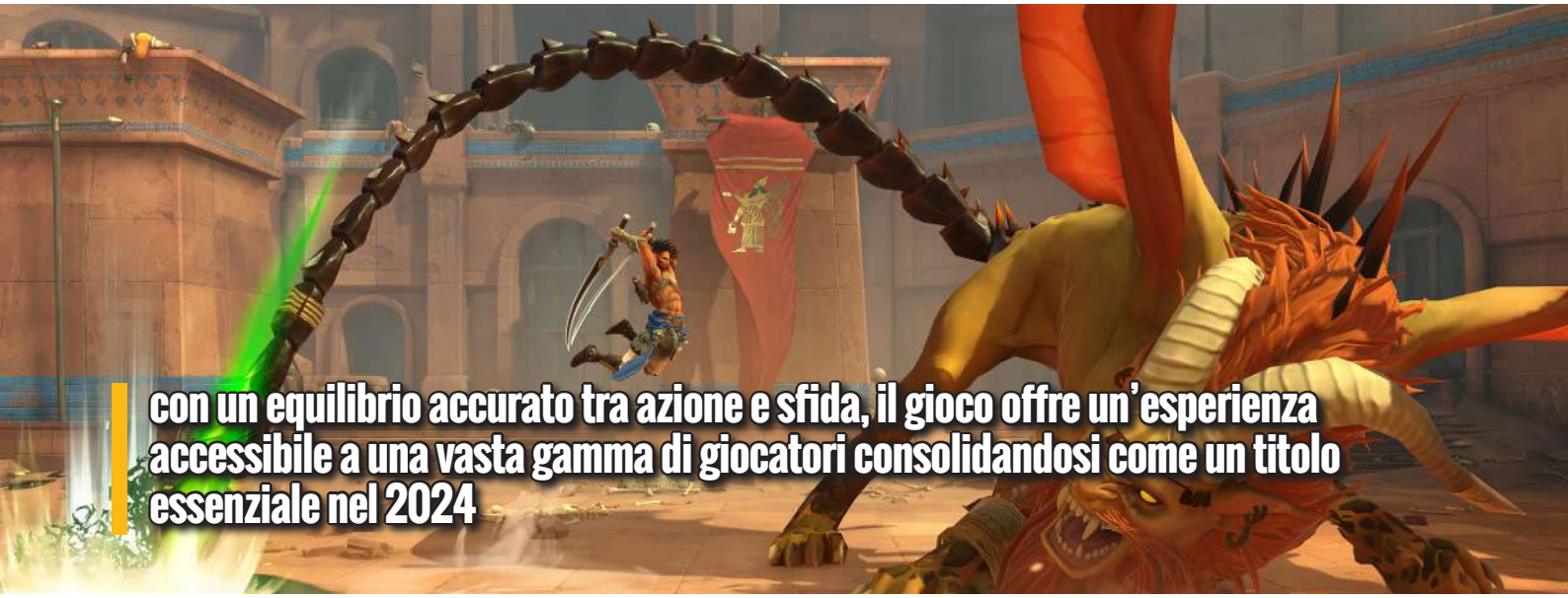
Con l'introduzione di una nuova storia e un protagonista inedito, il gioco mantiene al tempo stesso legami con il suo passato per i fan, consentendo alla serie di reinventarsi e tornare a una visione più "tradizionale" in 2.5D.
Un ritorno alle radici del Prince of Persia del 1989, con un'attenzione particolare al gameplay, alla sfida costante e a un platform magistralmente realizzato.
The Lost Crown introduce anche modifiche sostanziali, come il backtracking in stile Metroidvania e l'esplorazione delle mappe, aggiungendo un nuovo strato di rigiocabilità.
Il gioco cattura in modo avvincente l'atmosfera del primo Prince of Persia, regalando un'esperienza divertente e intelligente in scenari che vanno da foreste lussureggianti a deserti sabbiosi fino a spaziare a maestosi templi persiani.
Man mano che si progredisce, si possono acquisire abilità e poteri che trasformano Sargon da un abile spadaccino a un manipolatore capace di alterare il tempo stesso.
Il gioco mantiene il mistero su queste abilità, rivelando gradualmente segreti e sfide per evitare che il gameplay diventi monotono.
Il combat system è fluido e reattivo, con mosse speciali e parate ben strutturate.
Boss colorati e ambientazioni varie mantengono viva l'attenzione del giocatore, mentre il mondo è intriso di segreti, tradizioni e oggetti da collezione da scoprire.

# of Persia torna alle origini!

The Lost Crown spinge ulteriormente, offrendo sequenze di orrore in caverne oscure che mettono in risalto una colonna sonora atmosferica.
L'abilità "Memory Shard" si rivela un'introduzione geniale, consentendo ai giocatori di catturare screenshot per marcare posizioni sulla mappa, semplificando la gestione di enigmi e tesori.
Gli amuleti aggiungono ulteriori livelli di personalizzazione, mentre il menu di accessibilità completa garantisce che il gioco sia fruibile da un'ampia gamma di giocatori, dai veterani ai neofiti.
Prince of Persia: The Lost Crown è un riuscito ritorno alle origini del franchise, modernizzando con successo gli elementi fondamentali dell'originale.

Le prestazioni sulla versione Switch sono notevoli, con un aspetto luminoso e colorato sia in modalità dock che portatile.

Nonostante lievi imperfezioni, come occasionali rallentamenti nelle nuove aree, il gioco offre una performance complessivamente solida.
In sintesi, Prince of Persia: The Lost Crown è un brillante e benvenuto ritorno, fornendo un'azione 2.5D intelligente immersa in uno stile artistico affascinante e una storia appagante.



con un equilibrio accurato tra azione e sfida, il gioco offre un'esperienza accessibile a una vasta gamma di giocatori consolidandosi come un titolo essenziale nel 2024

DISPONIBILE DAL 13 FEBBRAIO

BANISHERS
GHOSTS OF NEW EDEN

LA VITA AI VIVI

LA MORTE AI MORTI

OTTIENI
THE WANDERER
SET DLC

PRENOTA SUBITO

New Eden, 1695: Antea e Red sono una coppia di epuratori, ossia cacciatori di spiriti addestrati, che proteggono la gente dagli spettri indugianti. Tuttavia, quando vengono colpiti da una tragedia e Antea stessa diventa un fantasma, deciderai di onorare il giuramento da epuratore o di sacrificare i vivi in un tentativo disperato di riportarla in vita?

Esplora il territorio di New Eden e svelane i segreti più oscuri

Risolvi casi di infestazione in un mondo mistico e perseguitato

Gioca come Antea e Red e rivela il tuo potenziale da epuratore

16
www.pegi.info

©2024 Banishers: Ghosts of New Eden, a game developed by Don't Nod Entertainment and published by Focus Entertainment. Focus Entertainment, Don't Nod Entertainment and their respective logos are trademarks or registered trademarks. All other trademarks, registered trademarks or their logos belong to their respective owners. All rights reserved.

PS5 XBOX SERIES X DON'T NOD FOCUS ENTERTAINMENT

PLAYERS calendario uscite

1	giovedì	**Granblue Fantasy Relink Day One Edition** 01 PS5 - PS4 RPG
2	venerdì	
3	sabato	
4	domenica	
5	lunedì	
6	martedì	
7	mercoledì	
8	giovedì	
9	venerdì	
10	sabato	
11	domenica	
12	lunedì	
13	martedì	
14	mercoledì	
15	giovedì	

02 PS5 -PS4 - XBOX - NSW PICCHIADURO

02 PS5 - XBOX RPG

02 PS5 - XBOX ACTION

08 PS5 SPARATUTTO

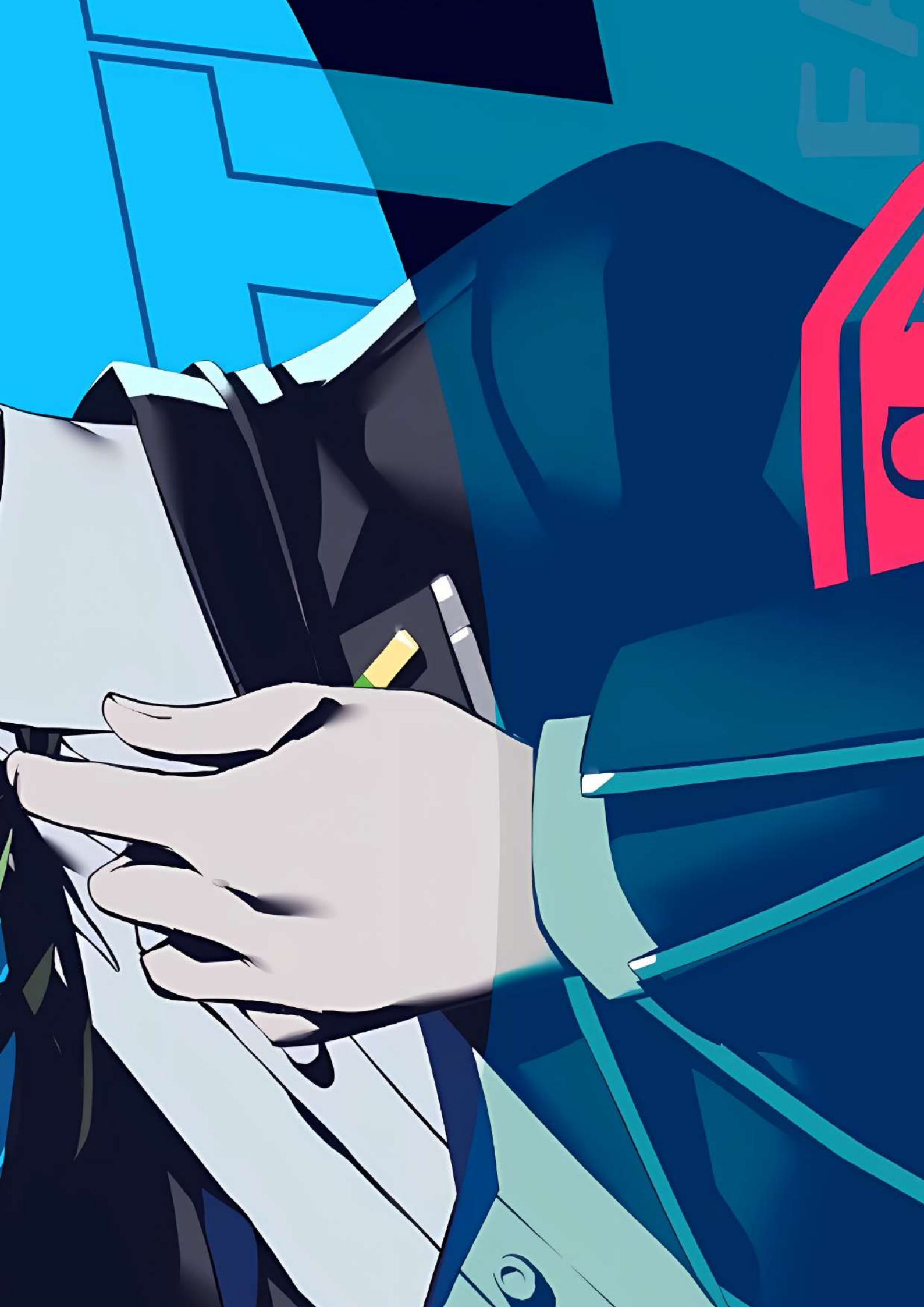
Garden Life: a cozy simulator

08 PS5 - XBOX SIMULAZIONE

Banishers Ghosts of New Eden

13 PS5 - PS4 - XBOX ACTION

PLAYERS



16 venerdì

17 sabato

18 domenica

19 lunedì

20 martedì

21 mercoledì

22 giovedì

23 venerdì

24 sabato

25 domenica

26 lunedì

27 martedì

28 mercoledì

29 giovedì

16 NSW ADVENTURE

16 PS5 - XBOX ADVENTURE

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III / IV

16 PS5 ACTION RPG

Slave Zero X

21 PS5 - XBOX - NSW ACTION

Taxi Life: a city driving simulator

22 PS5 - XBOX SIMULAZIONE

Warhammer Age of Sigmar: Realms of Ruin

27 PS5 - XBOX STRATEGIA

29 PS5 - XBOX HORROR

29 PS5 ACTION RPG

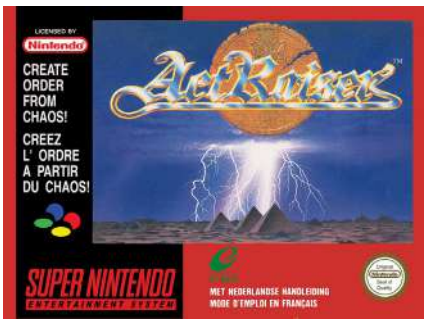
febbraio

1990

Act Raiser

un capolavoro dimenticato tra azione e simulazione!

ActRaiser, sviluppato da Quintet e pubblicato da Enix (ora conosciuta come Square Enix), è un titolo unico che fonde abilmente elementi di gioco di simulazione e platform d'azione.
Uscito nel 1990 per il Super Nintendo Entertainment System (SNES), il gioco ha catturato l'attenzione dei giocatori con la sua combinazione innovativa di stili di gioco e una storia coinvolgente.
ActRaiser pone i giocatori nei panni di un essere divino noto come il "Divino Controllore".
Il mondo è stato invaso da forze malvagie, e il Controllore deve risvegliarsi da un lungo sonno per liberare le terre dall'oscurità.
La storia, pur semplice nella sua struttura, è impreziosita da personaggi affascinanti e una narrazione avvincente. Il gameplay è diviso in due parti distinte: le fasi di simulazione e le fasi d'azione.
Le fasi di simulazione di ActRaiser sono un elemento distintivo che immerge i giocatori nel ruolo di un creatore divino.
In questa prospettiva, il Divino Controllore guida lo sviluppo delle civiltà umane.
Il giocatore ha il compito di pianificare e costruire la città, gestendo risorse come cibo, legno e popolazione.
Questa fase richiede una strategia oculata per garantire la prosperità delle comunità umane.
Mentre le città crescono, devono affrontare minacce provenienti da creature oscure e boss demoniaci.
Il Controllore può intervenire direttamente, utilizzando poteri divini per sconfiggere i nemici e proteggere i suoi seguaci.
La fede dei cittadini è un elemento chiave. Maggiore è la fede, maggiori sono i poteri che il Controllore può utilizzare.
Questo aspetto aggiunge un elemento unico di gestione della religione al gameplay.
Quando la componente simulativa cede il passo all'azione, il Divino Controllore si trasforma in un guerriero alato, pronto a sconfiggere le forze malvagie che minacciano il mondo.
Il guerriero alato si muove agilmente, sfidando creature oscure e boss imponenti.



Super Nintendo (SNES)
Platform
Square Enix, Quintet
Enix, Macrospace

Le abilità di combattimento possono essere potenziate attraverso power-up trovati durante l'esplorazione.
Le fasi d'azione incorporano elementi platform, con il guerriero che deve navigare attraverso livelli complessi, evitando trappole e superando ostacoli.
Questo offre una varietà di sfide di gioco.
Gli scenari nascondono enigmi e segreti che richiedono intuizione e astuzia per essere risolti.
La ricerca di tesori e passaggi segreti arricchisce l'esperienza di gioco.
Ciò che rende ActRaiser unico è la profonda interconnessione tra le due fasi di gioco.
Il successo nelle fasi di simulazione influenza direttamente il potere e le abilità disponibili nelle fasi d'azione e viceversa.
Questo crea un ciclo coinvolgente in cui il giocatore è costantemente coinvolto in entrambi gli aspetti, riflettendo la dualità del Divino Controllore.
Parlando invece dell'aspetto grafico di ActRaiser, era sorprendente per l'epoca, con sprite dettagliati e scenari colorati che catturano l'essenza delle diverse ambientazioni.
La colonna sonora, composta da Yuzo Koshiro, è un capolavoro che contribuisce significativamente all'atmosfera del gioco.
Le tracce musicali spaziano da melodie epiche a pezzi più malinconici, adattandosi perfettamente alle diverse situazioni.
In chiusura, ActRaiser è un'opera d'arte videoludica che, purtroppo, è spesso dimenticata nella conversazione sui classici del SNES.
La sua combinazione unica di simulazione e azione, accompagnata da una trama coinvolgente e una presentazione impeccabile, rende ActRaiser un'esperienza indimenticabile per coloro che si avventurano nelle sue terre divinamente comandate.
Se non hai ancora avuto l'opportunità di giocare a questo gioiello nascosto, vale sicuramente la pena di farlo per scoprire un capitolo affascinante nella storia dei videogiochi!

8 marzo

WWE 2K23

Cody Rhodes testimonial del nuovo capitolo dell'iconica serie

Sali sul ring e "Termina La Tua Storia" con la Superstar dell'edizione Standard di WWE 2K24 "The American Nightmare" Cody Rhodes, e le Superstar di copertina dell'edizione Deluxe Rhea Ripley e Bianca Belair, nuove tipologie di match, gameplay aggiornato e molto altro ancora.

QUARANT'ANNI DI WRESTLEMANIA

WrestleMania è il più grande evento del mondo del wrestling, dove le superstar diventano leggende della WWE. Vivi un'avvincente rievocazione dei più grandi momenti di WrestleMania nel 2K Showcase of Immortals, dove è possibile giocare una collezione di alcuni degli incontri indimenticabili del wrestling, e che hanno segnato le carriere dei lottatori.

UN ROSTER ICONICO WWE

2K24 vanta un roster ricco di stelle con leggende della WWE come "Stone Cold" Steve Austin, Undertaker e Andre the Giant, oltre alle attuali Superstar WWE come "The American Nightmare" Cody Rhodes, John Cena, Rhea Ripley e Roman Reigns, le cui entrate in scena e le cui mosse sono esaltate da una grafica ultra-realistica.

NUOVI TIPI DI INCONTRI

Dall'Arbitro d'eccezione, l'Ambulance Match, il Casket Match con la bara e il Gauntlet Match, in WWE 2K24 sono disponibili una miriade di nuovi tipi di match da sperimentare, compreso il supporto per più Superstar nel Backstage Brawl. Dimostra il tuo valore in La mia ASCESA, scatena il tuo talento e diventa il campione indiscusso WWE, con due entusiasmanti carriere e trame originali che raccontano la tua scalata a celebrità della WWE nelle divisioni maschile e femminile.

COSTRUISCI LA TUA FAZIONE

Crea le tue Superstar e Leggende WWE preferite in La mia FAZIONE. Acquisisci carte, crea una fazione dominante, competi nel multiplayer online e nella nuovissima modalità classificata. Inoltre, guadagna ricompense promozionali ed esclusive man mano che scali le nuove classifiche stagionali!

CONTROLLA L'UNIVERSO WWE

Sviluppa le faide tra lottatori, gli show settimanali e molto altro ancora nella modalità Universe, il sandbox definitivo di WWE 2K24 con azioni di rivalità ampliate, nuove scene di intermezzo e supporto per gli incontri a doppio titolo!

DATE VOCE A Il mio GM

Controlla i più grandi marchi e le più grandi superstar dell'intrattenimento sportivo e sfida i general manager rivali per il podio in Il mio GM. Esplora più modalità di gioco, più marchi e nuovi general manager. Scambia le superstar tra i vari marchi, prendi decisioni esecutive sui contratti, e aumenta la drammaticità delle storie.

NIGHTMARE FAMILY PACK

Pre-ordinando l'edizione standard di WWE 2K24 riceverai il Nightmare Family Pack che include Cody Rhodes inedito, con il suo iconico mantello e la sua maschera, Dusty Rhodes del '76, la "Superstar" Billy Graham, Stardust, e un personaggio esclusivo La mia FAZIONE della action figure Mattel "Defining Moments Bruised" di Cody Rhodes, con la sua carta La mia FAZIONE oro, la carta La mia FAZIONE Dusty Rhodes '76, e la carta del Manager Faraone.

Il Nightmare Family Pack è anche incluso nella edizione Deluxe di WWE 2K24.

L'offerta bonus pre-ordine è disponibile fino al 7 marzo 2024.

EDIZIONE DELUXE

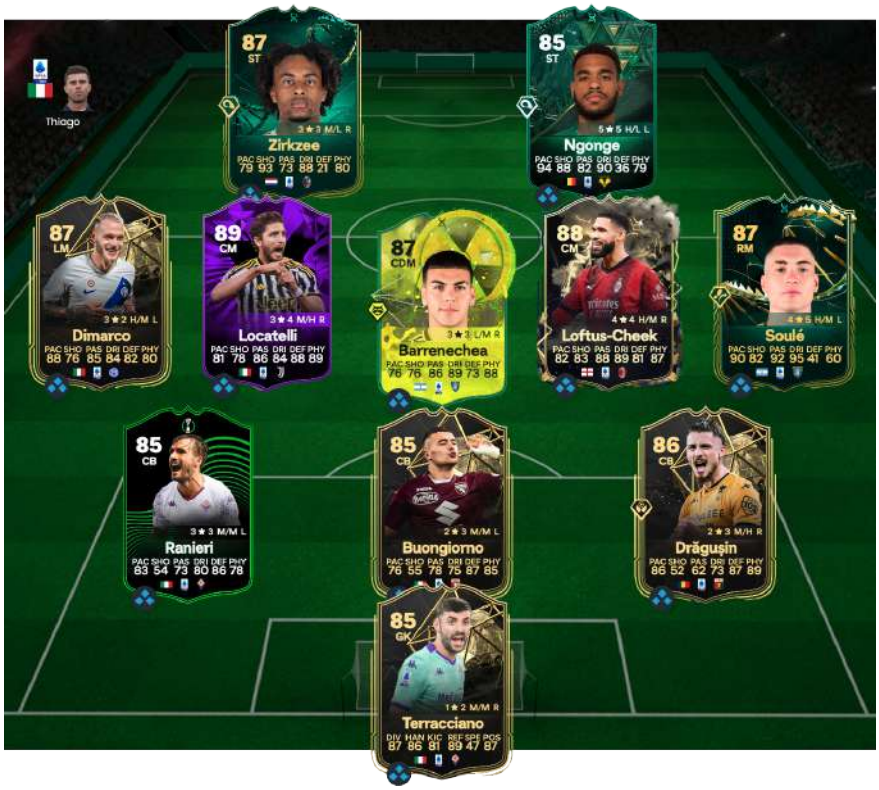
Fai crescere la tua collezione di carte La mia FAZIONE con la WWE 2K24 Deluxe Edition!

L'edizione Deluxe include:

- Il Deluxe Edition Bonus Pack con le carte La mia FAZIONE oro e costumi alternativi per Rhea Ripley e Bianca Belair.
- Il Nightmare Family Pack con Cody Rhodes inedito, con il suo iconico mantello e la sua maschera, Dusty Rhodes del '76, la "Superstar" Billy Graham, Stardust, e un personaggio esclusivo La mia FAZIONE della action figure Mattel "Defining Moments Bruised" di Cody Rhodes, con la sua carta La mia FAZIONE oro, la carta La mia FAZIONE Dusty Rhodes '76, e la carta del Manager Faraone.
- Il Season Pass con cinque pacchetti DLC post-lancio, il Mega-Boost di La mia ASCESA e il pacchetto Supercharger.

serie A sensations 2023/24

Con l'avanzare del gioco e l'uscita dei TOTY, iniziamo come ogni anno a proporvi formazioni un po' più creative, che potete adottare in blocco per divertirvi coi vostri amici o mettere alla prova le vostre abilità online, oppure utilizzare come spunto per integrare il vostro 11 base.
Questo mese vogliamo premiare gli 11 calciatori che più hanno stupito nel girone d'andata della Serie A, dando la precedenza alle sorprese piuttosto che ai giocatori già affermati a livello nazionale e internazionale.
Sorprendente è senz'altro il rendimento di ***Pietro Terracciano***, in difficoltà nelle due annate precedenti a Firenze e ora decisivo in più di un'occasione nelle vittorie della viola; davanti a lui, nella difesa a 3 che tanto va di moda in A, schieriamo il compagno di squadra ***Ranieri***, ancora il più affidabile tra i centrali a disposizione di Vincenzo Italiano, un ***Buongiorno*** sempre più convincente e ***Radu Dragusin***, sfruttando la sua ultima carta TOTW prima del passaggio al Tottenham.
Il modulo che abbiamo scelto è quello delle squadre che si stanno contendendo la prima posizione, Inter e Juventus, anche se il 3-5-2 nelle dinamiche di EA FC 24 si traduce in un 3-1-4-2; il nostro perno centrale è proprio un giocatore della Juve, anche se in prestito al Frosinone, ovvero ***Enzo Barrenechea***, formidabile in regia e in interdizione alla sua prima annata da titolare in A. Come mezzali schieriamo altri due giocatori molto solidi e completi, un ***Locatelli*** mai così convincente negli schemi di Allegri e ***Ruben Loftus-Cheek***, che quando si lascia alle spalle i problemi fisici è sicuramente tra i migliori centrocampisti box to box della Serie A.
Completano il reparto due esterni di centrocampo molto più offensivi che difensivi: ***Matias Soulé*** sta incantando con le sue serpentine e le sue parabole in quel di Frosinone, e non può mancare nella nostra squadra, a sinistra la chiamata di ***Dimarco*** è forse un po' scontata ma il suo apporto alle fortune dell'Inter è diventato troppo importante per non premiarlo con una maglia.
La coppia d'attacco della squadra che abbiamo deciso di far allenare a ***Thiago Motta***, probabilmente il miglior tecnico del girone d'andata, è formata dal "suo" ***Joshua Zirkzee***, elegante finalizzatore prezioso in ogni aspetto del gioco, e da ***Cyril Ngonge***, una delle poche note liete del Verona, recentemente trasferitosi al Napoli.
Abbiamo inserito diversi calciatori potenziati dalle carte evoluzione, se non siete o non siete stati in grado di ottenerli potete ripiegare su altre versioni oppure, al posto di Barrenechea e Soulé, inserire ***Tameze*** TOTW e ***Thauvin*** FCPro.
Sperando che abbiate apprezzato il nostro XI, vi diamo appuntamento al mese prossimo!



rating	87
chemistry	33/33
pac	84
sho	75
pas	81
dri	85
def	67
phy	82

Another code: Recollection

19 gennaio
NSW
Adventure
Nintendo
Nintendo

Il rit
Ninter

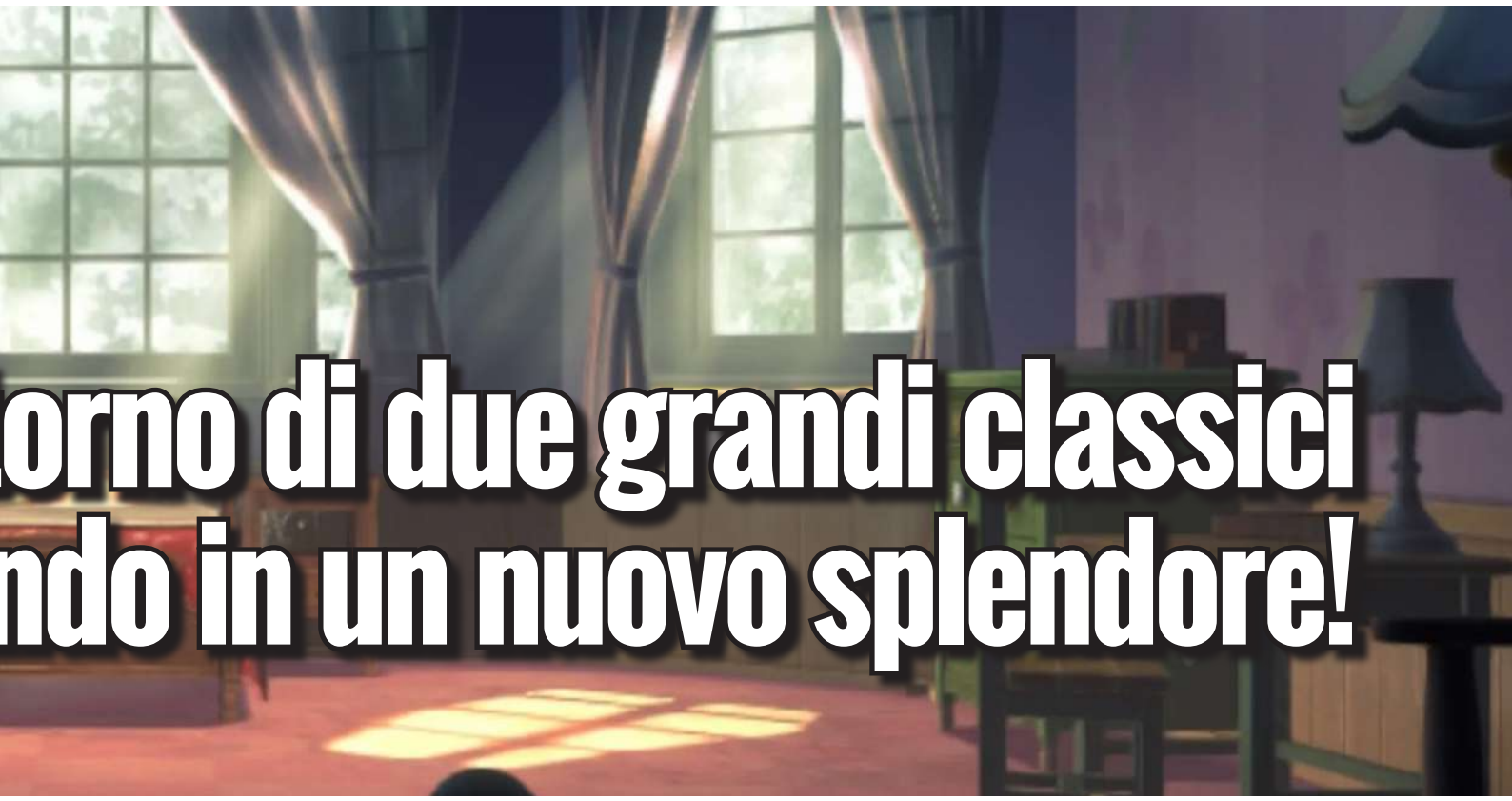
Nintendo ha deciso di riportare in auge due avventure classiche di culto per DS e Wii attraverso i brillanti remake di Another Code: Two Memories (conosciuto come Trace Memory negli Stati Uniti) e il suo sequel, Another Code R: A Journey Into Lost Memories.

Questi due titoli, sebbene possano sembrare una scelta insolita per iniziare il nuovo anno, sono gioielli di culto che hanno conquistato un certo seguito nel corso degli anni. Rielaborati dall'ormai defunto sviluppatore Cing - noto per Hotel Dusk: Room 215 e Little King's Story - entrambi i giochi offrono una modernizzazione completa delle avventure di Ashley Mizuki Robbins. Il focus rimane sulla narrazione, prendendosi il tempo di immergere i giocatori nei loro mondi, costruire personaggi credibili e offrire un'esperienza che celebra la normalità quotidiana.
Evitiamo accuratamente di svelare dettagli cruciali della trama dei due giochi, poiché le rivelazioni, i colpi di scena e le svolte sono il cuore pulsante di questa esperienza e meritano di essere scoperti giocando.
In breve, questa è una storia articolata in due parti che inizia quando Ashley riceve un misterioso pacco da suo padre nei giorni precedenti al suo 14° compleanno. Sembra tutto normale, peccato che il padre di Ashley dovrebbe essere morto da tempo.
Ashley si avventura quindi su un'isola misteriosa dove incontra un ragazzo fantasma di nome D, un compagno amichevole afflitto da amnesia e con un misterioso tatuaggio sul petto che la aiuterà durante il suo viaggio.
Lungo il percorso, affronteremo enigmi e tratti di esplorazione avvolti dal mistero.

Un miglioramento significativo nei remake è rappresentato dai nuovi suggerimenti e dalle meccaniche di guida. Mentre esploriamo gli ambienti ora completamente in 3D, possiamo attivare una bussola con la pressione di L3, che ci indicherà il prossimo luogo da visitare.

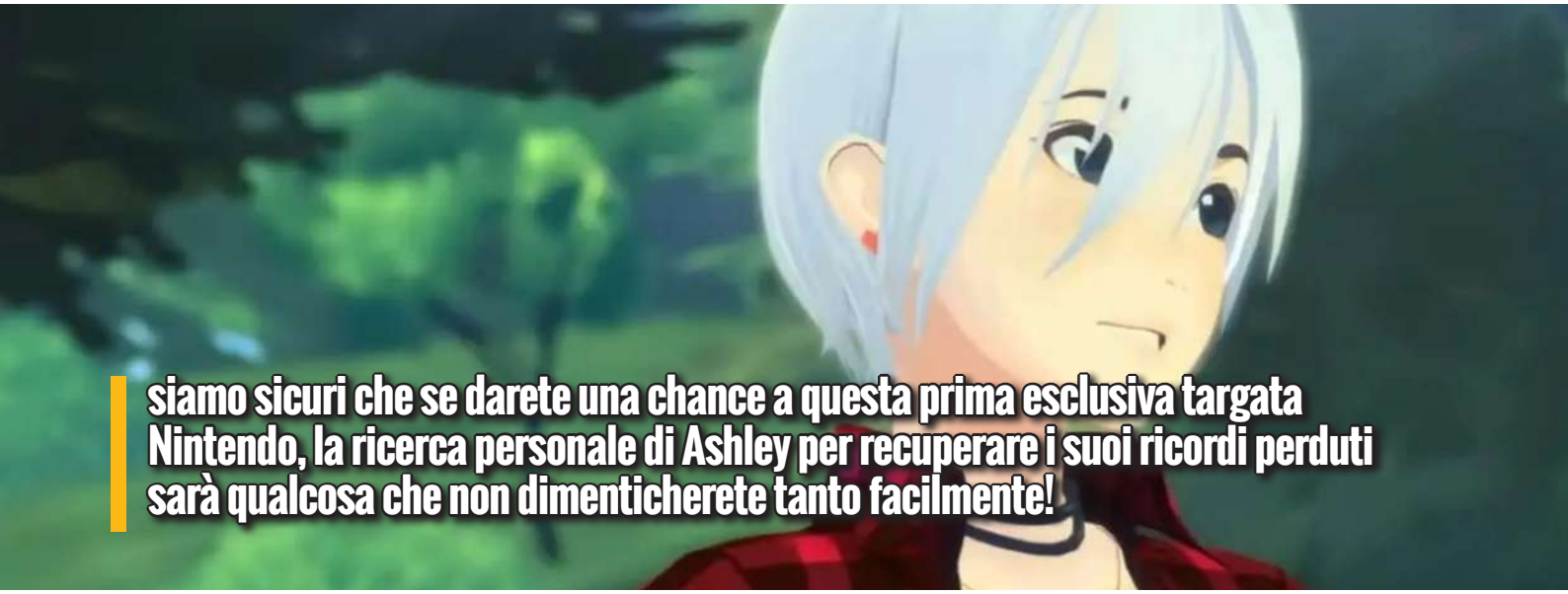
Un punto giallo ci guiderà infatti esattamente dove dobbiamo andare per progredire con la storia, rendendo l'esperienza più accessibile per tutti i giocatori.
Anche il sistema di suggerimenti per gli enigmi, attivabile dal menu di gioco, è un'aggiunta gradita e i codici di accesso e le informazioni utili ora vengono aggiunti alla mappa di gioco, semplificandone la navigazione. Questi aiuti sono stati molto richiesti dagli appassionati in passato e risolvono critiche riguardo alla difficoltà degli enigmi nelle versioni originali.
Oltre a queste modifiche, entrambi i giochi presentano un aspetto moderno e affascinante, con ambientazioni 3D completamente esplorabili, recitazione vocale completa, nuovi enigmi, e nuovi brani musicali che aggiungono vitalità all'esperienza. I comandi unici utilizzati su DS e Wii sono stati riadattati con successo su Switch, anche se alcuni giocatori più affezionati potrebbero sentire la mancanza del doppio schermo del DS.

Il nuovo stile artistico per entrambi i giochi è pulito e nitido nel movimento, mantenendo uno stile acquerellato tramutandosi quasi in un dipinto in movimento.



orno di due grandi classici ndo in un nuovo splendore!

Tuttavia, alcuni potrebbero lamentare la perdita delle linee nere più spesse attorno ai personaggi nelle versioni originali.
Per quanto riguarda le prestazioni, sia in modalità dock che portatile, non abbiamo riscontrato problemi significativi durante la nostra esperienza di gioco.
Gli enigmi basati sui controlli del movimento potrebbero risultare frustranti a volte, ma i nuovi suggerimenti e gli aiuti alla navigazione consentono di superare questi ostacoli con facilità.
In conclusione, Another Code: Recollection è un'avventura fresca e disinvolta, poco impegnativa, ma ricca di fascino.
È da tempo che Nintendo non pubblicava un remake così ambizioso, e siamo entusiasti come Arc System Works abbia modernizzato con amore queste due avventure rompicapo estremamente di nicchia.
Certo il titolo non è esente da difetti, la trama risulta abbastanza prevedibile rimuovendo in parte quell'alone di mistero che pervade i due giochi, e la narrazione e i dialoghi occupano gran parte dell'esperienza trasmettendo pesantezza a chi magari non è abituato con questo genere di giochi dove per l'appunto c'è molto da leggere.
Inoltre, gli enigmi, come già detto, a volte possono risultare frustranti.
Questi aspetti tutti insieme non riescono purtroppo a far raggiungere la vetta al nostro Another Code: Recollection, ma nonostante ciò, i due remake compensano con una presentazione completamente rivisitata e un'atmosfera eccelsa.
L'intero viaggio è inoltre legato alla protagonista a cui vi affezionerete sin da subito.



siamo sicuri che se darete una chance a questa prima esclusiva targata Nintendo, la ricerca personale di Ashley per recuperare i suoi ricordi perduti sarà qualcosa che non dimenticherete tanto facilmente!

22 marzo

Dragon's Dogma II

un eroe si erge per compiere il suo destino dimenticato e reclamare il trono

Dragon's Dogma 2 ha inizio in una prigione sotterranea, dove la voce del drago riecheggia nella nebbia dei ricordi perduti. Con il cuore preso dal Drago, l'Arisen viene posto su un sentiero per uccidere quel simbolo della distruzione del mondo mentre si libra nel cielo su enormi ali, respirando fiamme che bruciano tutto sul suo cammino.
Là dove s'incontrano i regni di umani e feridi, un eroe si erge per compiere il suo destino dimenticato e reclamare il trono.
Fino a tre misteriosi esseri ultraterreni, noti come Pedine, accompagnano l'Arisen durante il suo viaggio. Le Pedine creano la sensazione di un'esperienza di gioco cooperativa offrendo caratteristiche, abilità e conoscenze uniche acquisite dalle loro esperienze con altri Arisen.
Questo GDR d'azione basato sulla narrativa per giocatore singolo sfida i giocatori a usare la propria creatività e curiosità per plasmare la propria esperienza. Che si tratti della vocazione del tuo Arisen, delle Pedine selezionate per la tua squadra o del tuo approccio a situazioni di gioco sfaccettate, il mondo di Dragon's Dogma 2 ruota intorno alla scelta.
L'avanzato RE ENGINE di Capcom offre una grafica vividamente dettagliata e ad alta fedeltà combinata con una fisica coinvolgente e un'intelligenza artificiale dei personaggi complessa e reattiva per creare un'ambientazione in cui le decisioni e le loro conseguenze prendono vita.
Sia il tuo gruppo di Pedine che i nemici reagiranno in modo dinamico alle tue azioni sul campo di battaglia, se ti aggrappi alle spalle dei mostri o cerchi di eliminarli da lontano.
La tua vocazione ti consente di scegliere il tuo stile di gioco e di utilizzare spade, archi o potenti incantesimi per mettere in ginocchio i tuoi nemici.
Con il futuro dell'Arisen velato di mistero, quali sfide e trionfi ti attendono lungo il cammino verso il tuo destino?
Dragon's Dogma è sempre stato un gioco single-player sotto mentite spoglie, visto che dava l'impressione di essere un titolo multiplayer (o meglio "un gioco d'azione single-player da sperimentare con un party online", secondo le parole del director Hideaki Itsuno). Uno degli elementi chiave per trasmettere questa sensazione sono le Pedine controllate dall'IA, che costituiscono i 3/4 del gruppo. Le Pedine rappresentano una caratteristica affascinante dell'originale: a volte accattivanti con i loro commenti divertenti (e incessanti) su ogni cosa stesse accadendo, altre volte sconcertanti per i comportamenti in battaglia, ma il più delle volte una grande fonte di umorismo e leggerezza da vivere durante l'avventura.
Questo sistema è rimasto perlopiù immutato in Dragon's Dogma 2: ancora una volta, i giocatori potranno creare una Pedina dotata di Vocazioni da equipaggiare come più preferiscono, per poi condividerla online con altri giocatori. Così facendo, utenti da ogni parte del mondo potranno prendere il controllo di una Pedina creata da un altro giocatore, dotata dell'equipaggiamento e delle conoscenze fornite originariamente.
È possibile riempire gli slot rimanenti del tuo party con altre due Pedine, da ingaggiare in quella che funziona essenzialmente come una rete condivisa, ottenendo così le loro conoscenze sulle missioni e le informazioni che loro stessi hanno acquisito durante l'avventura del loro creatore.
Come nel primo episodio, anche in Dragon's Dogma 2 le Pedine avranno delle "inclinazioni": potrete scegliere un personaggio di buon cuore, calmo, semplice o diretto, senza dover compilare un "questionario". L'inclinazione della Pedina ha un ruolo fondamentale nel determinare il suo comportamento in battaglia: pedine dotate di buon cuore favoriscono un approccio equilibrato con un'enfasi sul supporto al resto del party; le pedine calme sono più abili nella difesa e nelle manovre elusive; quelle semplici sono più diligenti nel saccheggiare oggetti, mentre quelle dirette sono più audaci quando si tratta di attaccare i nemici frontalmente.
Ogni inclinazione ha un suo gruppo di doppiatori, con varie opzioni per le modulazioni dell'intonazione e azioni uniche che possono compiere.

©CAPCOM
"PS", "PlayStation", and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Series S logo, Series X|S logo, Xbox One, Xbox Series X, Xbox Series S, and Xbox Series X|S are trademarks of the Microsoft group of companies.

la nuova serie di smartpho a partire da 199 euro

Redmi Note 13 è un smartphone Android di buon livello, fortemente votato all'imaging in grado di soddisfare anche l'utente più esigente

Il nuovo anno si apre per Xiaomi con il lancio della nuova famiglia Redmi Note 13 Series che, insieme ai nuovi POCO M6 e POCO X6, ha l'obiettivo di dominare la fascia di prezzo tra i 200 e i 500 euro.
È composta da ben 5 modelli: Redmi Note 13 4G, Redmi Note 13 5G, Redmi Note 13 Pro 4G, Redmi Note 13 Pro 5G e Redmi Note 13 Pro+ 5G. Protagonista di questa recensione è proprio il capostipite, il più performante, il più carrozzato: Redmi Note 13 Pro+ 5G che ha ricevuto importanti novità rispetto alle generazioni precedenti, anche e soprattutto sul fronte estetico.
Storicamente, uno degli aspetti più tralasciati sugli smartphone Redmi è stato quello del design.
L'azienda ha come obiettivo quello di proporre prodotti dal rapporto qualità prezzo concorrenziale e le spese accessorie vengono dunque limitate al minimo.
Qualcosa però è cambiato in questo 2024 e la nuova famiglia Redmi Note 13 è veramente curata esteticamente.
I contrasti di finiture, tra la parte opaca e quella lucida, la disposizione degli elementi e la sottolineatura delle geometrie comunicano uno studio in fase di progettazione che in genere siamo abituati a vedere solo sulla fascia alta. Le nuove colorazioni poi sono finalmente moderne, non esiste più la colorazione grigio cenere e anche quella nera è molto piacevole, per non parlare di quella chiara che è veramente bellissima a mio avviso. Design che tra l'altro ritroviamo anche sui modelli ancor più economici, ciò che cambia sono principalmente le finiture come ad esempio bordi più squadrati, materiali meno piacevole al tatto e schermo piatto.
Redmi Note 13 Pro+ si distingue infatti per il suo display curvo ai lati, che ad alcuni potrebbe non piacere o trovarlo scomodo ma alla vista è un elemento ulteriore che dà pregio a questo prodotto.
I materiali sono: vetro frontale Gorilla Glass Victus, alluminio lungo i bordi (probabilmente mista plastica), plastica sul retro con un trattamento per farlo sembrare vetro. La curvatura anteriore del display è poi accompagnata dalla curvatura dei bordi sul retro creando omogeneità nelle simmetrie, così come anche sul fronte sulle cornici.

Redmi Note 13 4G e 5G, soprattutto processori diversi

Redmi Note 13 conta su un processore Snapdragon 685 e RAM LPDDR4x e spazio di archiviazione UFS 2.2 a partire da 6 GB + 128 GB.
Lo schermo è un AMOLED piatto da 6,67" con frequenza di aggiornamento fino a 120 Hz e luminosità di picco di 1.800 nit.
La risoluzione è di 2400 x 1080 pixel e il vetro è protetto da Gorilla Glass 3.
Se l'anteriore è una fotocamera da 16 MP con possibilità di registrare in FHD a 30p, sul retro si trovano una fotocamera principale da 108 MP non stabilizzata, una ultra grandangolare da 8 MP, e l'inutile macro da 2 MP.
La batteria è da 5.000 mAh con carica rapida fino a 33 W (il caricatore è incluso nella confezione).
Ha l'audio stereo e Dolby Atmos e c'è anche il jack per le cuffie.
La protezione dalla polvere e dall'acqua è IP54. Dentro c'è l'interfaccia MIUI 14 basata su Android 13.
Per la versione 5G, Xiaomi indica una luminosità di 500 nit dello schermo (non è indicato il valore massimo), un processore MediaTek Dimensity 6080, il Gorilla Glass 5 e la mancanza del doppio altoparlante (ma in questo caso pensiamo a un errore sul sito di Xiaomi, visto anche il supporto a Dolby Atmos).

Redmi Note 13 Pro: Snapdragon 7s Gen 2 e video 4K sul 5G

Redmi Note 13 Pro ha il processore Mediatek Helio G99-Ultra e dispone di RAM LPDDR4x e spazio di archiviazione UFS 2.2 a partire da 8 GB + 128 GB.
Lo schermo è sempre AMOLED piatto da 6,67" con frequenza di aggiornamento fino a 120 Hz, ma la luminosità di picco scende

ne Redmi Note 13

a 1.300 nit. La risoluzione è di 2400 x 1080 pixel e il vetro è protetto da Gorilla Glass 5. La fotocamera frontale è una 16 MP che in questo caso può toccare i 60 fps in FHD per il video, mentre il retro è affidato alla principale da 200 MP stabilizzata, alla ultra grandangolare da 8 MP e ancora alla macro da 2 MP.
Non c'è la registrazione video in 4K, ma il Full HD può arrivare a 60 fps contro i 30 fps del Redmi Note 13 liscio (sia 4G che 5G).
La batteria è sempre da 5.000 mAh, ma questa volta c'è la ricarica rapida da 67 W (con caricatore incluso).
Doppio altoparlante, Dolby Atmos e Jack cuffie da 3,5 mm. La protezione è IP54.
Il Redmi Note 13 Pro 5G ha uno Snapdragon 7s Gen 2 e parte da 8 GB + 256 GB.
Lo schermo tocca i 1.800 nit di picco ed è protetto dal Gorilla Glass Victus. A differenza del Note 13 Pro 4G, il 5G registra con la fotocamera posteriore in 4K/30p.
La batteria è da 5.100 mAh.

Redmi Note 13 Pro+ 5G, con RAM e flash più veloci e carica da 120 W

Infine, il Redmi Note 13 Pro+ 5G si presenta con un processore MediaTek Dimensity 7200-Ultra (lanciato a settembre 2023) accompagnato da RAM LPDDR5 a partire da 8 GB e spazio di archiviazione UFS 3.1 a partire da 256 GB.
Lo schermo è un AMOLED CrystalRes da 6,67" con frequenza di aggiornamento fino a 120 Hz, luminosità di picco di 1.800 nit, protezione Gorilla Glass Victus e supporto a Dolby Vision.
La fotocamera principale è sempre una 200 MP stabilizzata, affiancata dalla 8 MP ultra grandangolare e dalla macro da 2 MP. Registra video in 4K/30p. La selfie camera è la 16 MP.
La batteria ha una capacità di 5.000 mAh e la ricarica veloce con caricatore in dotazione arriva fino a 120 W. Ha la doppia SIM, il doppio altoparlante, Dolby Atmos e ha una protezione IP68. Manca il jack cuffie.

I prezzi della serie Redmi Note 13

Redmi Note 13 ha un prezzo di partenza per il taglio da 6 GB + 128 GB di 199,90 euro. Il Redmi Note 13 5G, per lo stesso taglio, parte invece da 279,90 euro.
Redmi Note 13 Pro 4G con 8 GB + 128 GB parte da 329,90 euro, mentre il Redmi Note 13 Pro 5G ha un listino iniziale per l'8GB + 256 GB di 399,90 euro.
Infine, Redmi Note 13 Pro+ 5G parte da 469,90 euro per il taglio base di 8 GB + 256 GB.

THE400: mini console che riproduce l'Atari 400

THE400 Mini: tutti i sistemi a 8 bit di Atari in una fedele riproduzione dell'Atari 400 disponibile dal 28 marzo

Retro Games ha annunciato una nuova mini console con le fattezze dell'Atari 400: THE400. Seppur più compatta, la console sfoggia un'estetica quasi del tutto compatibile con la piattaforma rilasciata nel 1979, ma integra tutti i sistemi a 8 bit proposti in quegli anni dalla casa statunitense.
Il rilascio è fissato per il 28 marzo 2024.
Il nuovo THE400, infatti, è in grado di emulare i modelli 400, 800, XL/XE e la console Atari 5200.
All'interno del pacchetto sarà fornita anche una riproduzione del controller CX-40 con sette pulsanti funzione.
Tuttavia, il produttore ha anticipato che la console sarà compatibile anche con altri controller USB.
La proposta di Retro Game integra 25 giochi tra cui:
Berzerk
Boulder Dash
Capture the Flag
Lee
Millipede
Miner 2049er
Missile Command
M.U.L.E.
Star Raiders II
Yoomp!
L'azienda ha reso noto che sarà possibile avviare i giochi anche da una pendrive, ragione per cui con tutta probabilità sarà possibile fruire dell'intero catalogo di quegli anni.
Inoltre, sono state aggiunte alcune funzioni che migliorano la "qualità della vita" nei giochi, come la possibilità di salvare in qualsiasi momento, così da riprendere esattamente da dove si era interrotta la partita, e il riavvolgimento degli ultimi 40 secondi per superare le parti più ostiche dei giochi senza frustrazioni – non eccesive almeno.
La risoluzione di output si fermerà a 720p a 50 o 60 Hz e le porte USB accessibili saranno cinque in totale.
Al momento non si hanno ancora informazioni sul prezzo, ma ulteriori novità arriveranno più avanti insieme all'elenco completo dei giochi inclusi con la console.

CARATTERISTICHE

- Emula tutti i sistemi Atari 8 bit, dal 400 all'800XL, includendo la console domestica Atari 5200.
- 25 giochi inclusi, come: Lee, Berzerk, Millipede, Miner 2049er, M.U.L.E, Star Raiders II.
- Uscita multiregionale HD 720p tramite HDMI, compatibile con PAL (50 Hz) e NTSC (60 Hz). Gioca con le proporzioni originali 4:3 o in pixel perfect, con o senza filtri CRT.
- Scegli tra 12 accattivanti cornici che avvolgeranno il gioco.
- Riavvolgi fino a 40 secondi di gioco.
- Gioca i tuoi giochi personali tramite una penna USB, con compatibilità di ROM di dischi, cartucce e cassette.
- THECXSTICK - Un classico joystick Atari a otto pulsanti.
- Cinque porte USB-A per aggiungere altri controller per i giochi multigiocatore, una tastiera PC e una penna USB.

MINECRAFT

PROSSIMAMENTE IN NEGOZIO

il 2024 parte dal piano di Ravnica con l'espansion investigativa "Delitti al Ma

nonostante sia ambientata su Ravnica, le carte multicolore non sono il centro del se

Entriamo subito a bomba descrivendo un'espansione che ci ha entusiasmato più di quello che si poteva immaginare.

Le abilità proposte sono:

il ritorno di **"Indaga"** Con le pedine "Indizio"
"Camuffare" Una versione alternativa di "Metamorfosi" con l'abilità "Egida"
"Celare" Una versione alternativa di "Manifesta" con l'abilità "Egida"
"Sospetta" Una creatura che ha questa dominazione ha "Minacciare" e non può essere bloccata
"Raccogli le Prove" Abilità variabile che si attiva esiliando carte dal cimitero
"Casi" Un nuovo tipo di incantesimi molto simili alle "Classi"
La storyline dell'espansione mostra una Ravnica nel caos a causa di una serie di omicidi misteriosi.
Proft, Kaya e Kellan investigano sulla questione: tutto porta al maniero della famiglia Karlov.

Chi è l'assassino? Scopritelo giocando l'espansione!

Passiamo al cuore del set: la visione delle migliori carte proposte!

Tra le comuni troviamo:

"Galleria di Fuga" Ottima "Fetch Land" comunque che può essere usata anche per infliggere danni con le piccole creature
"Lente d'Ingrandimento" Molto utile in Commander per generare pedine indizi
"Scegli il Tuo Veleno" Ottima magia da controllo, tornerà utile in più formati
"Sono Andati da Quella Parte" Buon ramp che indaga, tornerà utile in Standard e in Commander
"Goblin Mascheraio" Per lanciare con facilità le creature a faccia in giù
"Pretendere Risposte" Peschino per i "Suicide"
"Estrarre una Confessione" Buon removal per lo Standard
"Ispettore Novizio" Ottima new entry per i "Kuldotha" del Pauper"
"Shock" Gradito ritorno per i "Burn" di Standard).

Tra le non comuni troviamo:

"Lungo Addio" Ottimo removal anti-counter
"Non È il Risultato Previsto" Buon removal per lo Standard
"Rivelare il Colpevole" Buona magia per acquisire carte
"In Pugno alla Giustizia" Buon removal verde
"Basta Bugie" Buon counter per lo Standard
"Dracoingranaggio Splendente" Ottima negli "Artifact" per gli attacchi finali, verrà molto giocata
"Esame di Coscienza" Ottimo scartino per lo Standard
"Inconveniente Fatale" Buon removal per lo Standard
"Occhio Investigatore" Lord dei deck detective
"Schioccafrusta Kraul" Ottimo contro i "Token"
"Spirale Fulminante" Ottima ristampa per uno dei removal più iconici di sempre
"Ciclo dei Casi Non Comuni" e il "Ciclo delle Split" Sempre utili in più situazioni.

Tra le rare abbiamo:

"Guardacancelli Intransigente", "Investigatrice Wojek", "Thrull Guardaporte" Ottime creature per gli "Hatebear"
"Nessun Testimone" Ottimo mass remo-

ne
aniero Karlov”

et, le meccaniche introdotte proiettano tematiche investigative

val per lo Standard
“Radunare le Leggende” Molto utile nei “Weenie” per giocare creature aggiuntive
“Congegnera Forense” Molto utile negli “Artifact” per attivarli con facilità
“Ricordo Eidetico di Proft” Molto utile nei “Control” per guadagnare vantaggi
“Investigatrice di Omicidi” Ottimo per generare vantaggi pedine per i “Suicide”
“Artista Pirotecnica”, “Decodificatore Fuggitivo” Ottime creature per i “Red Deck Wins”
“Krenko, Barone di Via Latta” Utile negli “Artifact” per generare vantaggi
“Amuleto dell’Arcidruido” (eccezionale magia di controllo per i “Mono Green”
“Ferox di Rovina-Asce” Ottima creatura per i “Midrange” di Standard
“Avidità Pericolosa” Buon peschino “Orzhov”
“Chiamata del Condottiero” Per potenziare l’esercito
“Dragare il Canale” Davvero versatile per generare vantaggi di sorta
“Esame delle Macchie di Sangue” Buon removal e riciclo creatura
“Kellan, Prodigio Indagatore // Seguire il Sospettato” Ottima per i “Simic Ramp”
“Lazav, Indossavolti” Utile per copiare le creature nel cimitero”
“Teysa, Oligarca Opulenta” Buona generatrice di pedine
“Trofeo dell’Assassina” Ottima ristampa, uno dei migliori removal di sempre
“Ciclo dei Casi Rari” e le “Surveil Land” Nuove eccezionali terre con l’abilità “Sorveglia”, diventeranno obbligatorie nel gioco competitivo

Concludendo con le rare mitiche, vediamo:

“Delney, Sentinella di Strada” Utile nei “White Weenie” per rendere le creature evasive
“Invadere la Mente” Versione alternativa di “Certezza o Finzione”, sarà molto giocata in competitivo
“Rivelatrice del Complotto” Può generare degli “Omnitell” in Standard
“Ricognizione nel Sottobosco” Utile per rigiocare le terre nei “Loam”
“Prediletto del Clade del Carapace” Ottimo bestione per gli “Aggro Simic”
“Anzrag, il Talpamoto” Interessante per generare attacchi aggiuntivi nei “Rakdos”
“Tomik, Detentore della Legge” Molto utile nei “Super Friends” per generare vantaggi
“Kaya, Giustizia degli Spiriti” Nuova versione di Kaya, torna utile nei “Midrange”

Non è finita qui, perché l’espansione è accompagnata da prodotti secondari come:
- **“Special Guest”,** la serie di ristampe eccezionali ci mostra cult come: “Giocare d’Azzardo”, “Campo dei Morti”, “Passi Schiaccianti”, “Battipista Instancabile”, “Prigione Spettrale” e “Mostra e Dimostra”;
- **“Ravnica: Clue Edition”**: espansione rilasciata il 23 febbraio 2023, legata a “Delitto al Maniero Karlov”. Tra le carte sono presenti le “Shock Land” e citazioni al gioco Cluedo;
- Quattro mazzi destinati al **Commander** con carte inedite;

Infine, chi ama particolarmente Ravnica può recuperare “Ravnica Remastered”: rilasciata lo scorso gennaio, di cui citiamo le carte più potenti apparse nel piano come: “Sciamano Letalmago”, “Troll della Tomba Golgari”, “Mole Proteiforme”, “Teferi, Tessitori del Tempo” e “Karn, il Grande Creatore”.

un’espansione frizzante che sfrutta meccaniche tematiche egregiamente, sono presenti ondate di carte molto potenti per il competitivo e l’esperienza in draft è molto divertente

29 febbraio

Final Fantasy VII Rebirth

Riprenderemo il cammino all'esterno di Midgar...

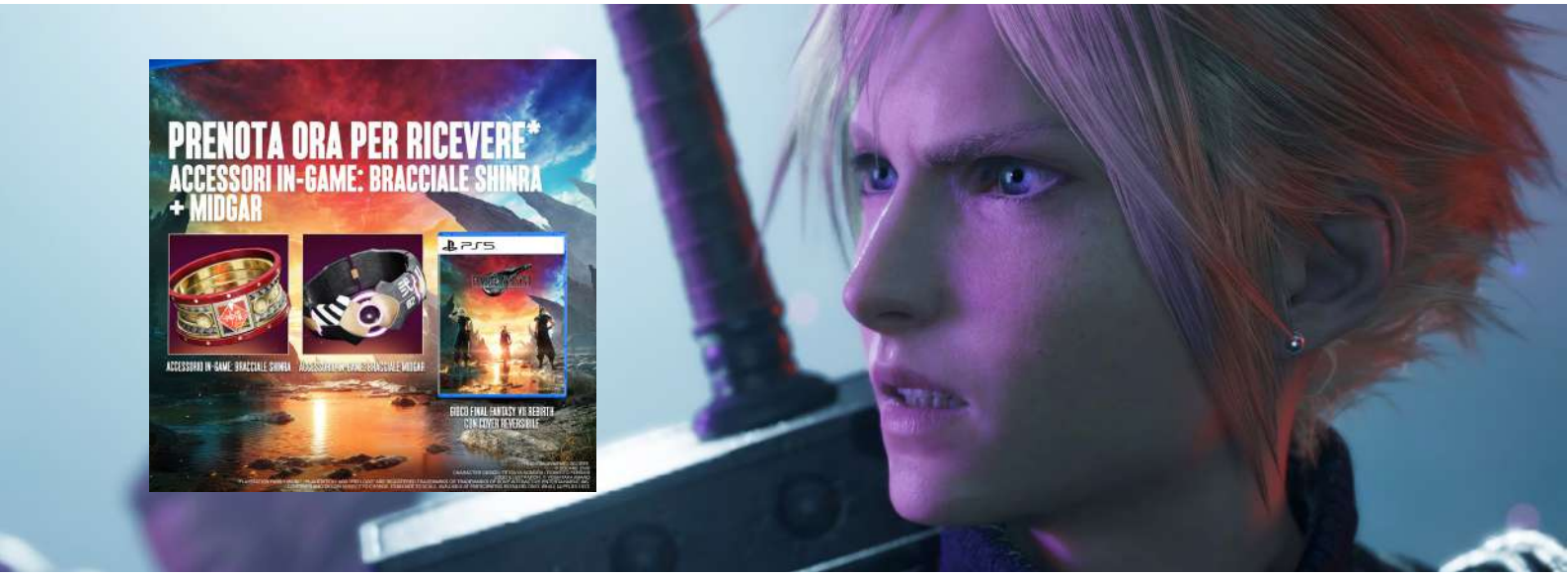
Il viaggio verso l'ignoto continua...
Dopo essere fuggiti dalla città distopica di Midgar, Cloud e i suoi amici partono per un nuovo viaggio attraverso il pianeta. Nuove avventure ti attendono in un mondo vasto e dinamico: sfreccia attraverso pianure verdeggianti in sella a un chocobo ed esplora ampi scenari.

Un mondo in continua espansione
Mentre il gruppo è alla ricerca di Sephiroth, percorrerai le splendide e vaste regioni del mondo, aprendo la strada verso nuove aree da scoprire. Esplora a fondo il mondo di FINAL FANTASY VII con appaganti contenuti extra e mini-giochi, insieme a una varietà di mezzi di trasporto unici per muoverti.

Un sistema di combattimento evoluto
Unisci il pensiero strategico a combattimenti emozionanti insieme ai tuoi compagni, inclusi i personaggi appena aggiunti. Consolida i rapporti per sbloccare potenti combo di squadra.

Oltre il Muro del Destino
In questa avventura indipendente per fan di vecchia data e nuovi, Cloud e i suoi compagni si avventurano attraverso il pianeta, le cui sorti sono ancora da decidere, rendendo ogni passo fuori dalla città distopica di Midgar un'esperienza innovativa e misteriosa.

Annunciato durante la Celebrazione del 25° anniversario di Final Fantasy VII in streaming, Final Fantasy VII Rebirth continua la storia di Final Fantasy VII Remake, portando Cloud e il suo gruppo fuori dal cuore di Midgar e direttamente nel mondo esterno.
Come per il gioco precedente, questa parte 2 di Final Fantasy 7 Remake è un'esperienza completa e indipendente che reinventa l'iconico universo di Final Fantasy VII per l'era moderna.
Final Fantasy 7 Rebirth è la seconda parte nel progetto della trilogia che punta a ricreare l'universo di FF 7. Il primo titolo dei tre è Final Fantasy VII Remake, uscito nel 2020, basato sull'originale fino alla fuga da Midgar e arricchito di nuovi elementi, il secondo è Final Fantasy VII Rebirth, mentre il terzo è già in sviluppo ma sarà annunciato più avanti.
In sostanza, quindi, FF 7 Rebirth è la parte 2 di FF VII Remake.
Riprenderemo il cammino all'esterno di Midgar, ma ancora non ci sono informazioni circa la vastità delle mappe di gioco, le location visitabili, la libertà di esplorazione e/o la possibilità di una struttura semi-open-world.
A tal proposito, un recente commento di Naoki Hamaguchi, Director di Final Fantasy VII Rebirth, rivela che I giocatori avranno la possibilità di viaggiare in tutto l'ampio e variegato mondo di gioco con un elevato grado di libertà, scoprendo una miriade di storie differenti lungo la via. Kazushige Nojima, responsabile Storia & Scenario, aggiunge inoltre che I giocatori assisteranno a una catena di sviluppi narrativi che trae origine dal cuore della storia di Final Fantasy VII, scoprendo al contempo il destino di ogni personaggio.
Dopo essere fuggiti da Midgar, la distopica città in cui si svolge una parte del settimo episodio di Final Fantasy, Cloud e i suoi amici si imbarcano in un viaggio attraverso il pianeta per vivere nuove avventure in un vivace e vasto mondo.
Potremo sfrecciare per le pianure erbose in sella a un Chocobo ed esplorare ambienti sterminati. Nuovi personaggi, luoghi, combattimenti emozionanti e persino minigiochi accompagnano Cloud e i suoi compagni in viaggio attraverso il pianeta alla ricerca di Sephiroth.
Nel corso dei The Game Awards 2023 è stata rivelata la canzone ufficiale di Final Fantasy VII Rebirth, "No promises to keep", con una performance live di Loren Allred. Scritta dal maestro Nobuo Uematsu, il brano farà da colonna sonora ufficiale alle vicende di questa seconda parte del remake.



PS5

ESCLUSIVA* PLAYSTATION®5

FINAL FANTASY™ VII REBIRTH

DISPONIBILE DAL 29 FEBBRAIO

16 www.pegi.info

SQUARE ENIX.

* Non disponibile su altri formati almeno fino al 29 maggio 2024. ©2024 Sony Interactive Entertainment LLC.
"PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS5", "PlayStation Shapes Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© SQUARE ENIX CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI

PLAY HAS NO LIMITS.

DISPONIBILE ORA

18 TM
www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX Windows STEAM

RYU GA GOTOKU STUDIO

SEGA®

©SEGA. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, Yakuza and LIKE A DRAGON are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION or its affiliates. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, the Xbox Sphere mark, the Series X logo, Xbox One, and Xbox Series X are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation Family Mark", "PS5 logo" and "PS4 logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.All rights reserved.